RESET

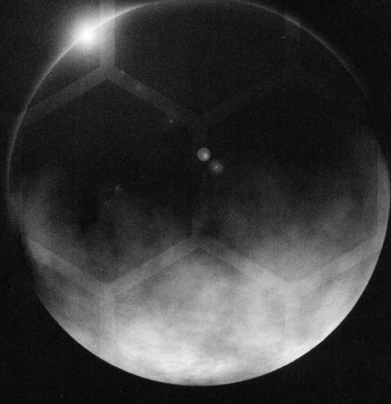


THE EXPLORER'S GUIDE TO THE GALAXY

銀河探索者ガイド
日本語版

あわてないでください

-PROLOGUE-



遥か昔、遠い彼方の宇宙…
星の海へ拡散した人類は、その版図に数多の巨大な帝国を作り上げ、
もれなく崩壊させた。

そして気絶しても両手に足りないほどの長い年月が流れ、
人類の残した種はか弱いながらも星々に育まれ再び広大な海へと手を伸ばしていた。
————銀河大航海時代の始まりである。

数多くの惑星が再発見され、失われた技術によって様々な伝説が生まれ語られていった。
そしてここ、雲海の惑星パライソもそんな怪しげな伝説の眠る地のひとつである。
旧銀河七帝国の一つアヴァリティアの皇帝によって作られた、
永遠の不死を与える冒涜の聖十字。惑星パライソの奥深くに隠されたと言われる、
その秘宝と栄誉を求め今日も多くの者が散ってゆく。
おびただしいほどの命を飲み込んでゆくこの死の迷宮と雲の惑星は、
どこが天国やねんという意味も込め、いつしか冥宮惑星デスパライソと呼ばれていた。

インストール

CD-ROM 内の install.exe を実行して下さい。
もし正常に動作しない、もしくは宗教上の理由によりインストーラ使用が禁じられている方は、
mqplanetフォルダを丸ごと HDD 等のストレージ機器の正しい領域にコピーペーストして下さい。
※コピーペーストした場合は一応読取専用属性を外して下さい。
よくわからない場合は大人しくinstall.exeを使用するか、わかる人の判断を仰いで下さい。
CD 上から直接起動するとたぶん正常に動作しませんので、必ずインストールして下さい。

起動するときは、インストール先の mqplanetフォルダ内の mqplanet.exeを実行します。
初回起動時に各種設定を行ないますので、設定を選択して下さい。

コンフィグの初期化
初回時は必ず初期化する必要があります。
フルスクリーン
ウィンドウモードで起動する場合はいいえを選択します。
但し、解像度 1024x768 では必ずフルスクリーンモードになります。
垂直同期
VSYNC が正常動作する環境ではティアリングを抑制します。
よくわからない場合はいいえを選択して下さい。
パッドの設定
なるべく近いパッドの種類を選択し、ボタンの割り振りを決定して下さい。
MENU はゲーム中にコンフィグ設定を呼び出すボタンです。
START ボタンやそれに相当するボタンを割り振るとよいでしょう。

	A	B	C	D	E	F	G	H	i	J
0	_	▼	◀◀	▶	▶	⧉	◀◀	▶▶	▼	⧉
1	⧉	_	◀	⏮	□	⏮	▶	⏮	▶	▲
2	_	▶	◀◀	□	⧉	◀	◀◀	□	◀	◀◀
3	▶▶	▼	⏮	▼	_	⏮	▲	▼	◀	▼
4	▶	◀	◀◀	□	⏮	□	◀◀	⧉	▶▶	◀◀
5	▶	▼	◀◀	◀◀	▼	▶	▼	▲	◀◀	▲
6	◀◀	◀	⏮	▼	⧉	▶	□	◀	▶▶	⏮
7	_	▶▶	▼	▲	▶▶	◀	⧉	▼	▶	▲
8	⏮	⏮	▲	▶▶	□	◀	◀	⏮	_	▶
9	◀◀	▶▶	_	⧉	◀◀	▲	⏮	_	_	⏮

コンフィグメニューではゲームの設定を変更することができます。

SCREEN MODE	フルスクリーン / ウィンドウモード切替
COLOUR MODE	16bitのほうが絵が汚くなるが軽いはず
FRAME CONTROL	垂直同期設定、環境に合う方を選択（Timerが無難）
FRAME RATE	秒間画面書換回数、少ないほうが軽いがカクカクします
VOLUME BGM	BGM のボリューム調整
VOLUME SE	効果音のボリューム調整
VIEW SPEED	歩く速度を調整、QUICK では一瞬で移動
KEYBOARD	キーボード検出設定、キー入力が邪魔なときは OFF に
EXTEND CONFIG	描画関係を更に細かく設定します（軽量化したい場合）
KEYASSIGN	ボタン割り当てをやりなおします
DEFAULT	デフォルト設定に戻します

EXTEND CONFIG
描画関係の更に細かい設定を行ないます。
動作軽量化に効果があるので、重い場合は色々調整してみて下さい。

3D VIEWRANGE	描画範囲調整。減らすと軽量効果有（環境による）。
3D FRAMESKIP	描画書換回数を極力削減。一部描画簡略化。軽量効果有。
3D FRAMERATE	3D 描画回数調整。見た目への影響が比較的少なく、軽量効果有。
USOHDR EFFECT	嘘 HDR 効果をカット。若干軽量化、但し屋外判別方法がなくなる。
VIEWSHIFT	視点傾斜をゼロにします。※軽量化効果はありません。

画面右下に表示されている xx/xxFPSという値が動作速度を表しています。
左が実動作速度で、右が設定速度です。左の数字が大幅に少ないときは
処理落ちしすぎて、本来の動作速度が出ていないということです。

ソウサホウホウ

メニューなど
↑↓…項目の選択
①…決定
②…取消
メニューによってはボタン3、4も使用
使用可能時には左上の日付表示の下にボタンが表示

マップフィールド
←→…左右 90 度方向転換
↑…前進 / 扉を開ける
↓…後退
①…一歩前進
②+↓… 180 度方向転換
⑤…正面を向いたまま左に平行移動
⑥…正面を向いたまま右に平行移動

キャンプ
③…キャンプメニューを開く / 閉じる

コンフィグメニュー
⑦…キャンプメニュー使用可能時、コンフィグも設定可能

戦闘メニュー
①… **ATTACK**（武器攻撃）
①+→… **SKILL**（スキル使用）
①+←… **ITEM**（アイテム使用）
①+↓… **PARRY**（防御）
①+↑…コマンド実行
⑤+①… **AUTO**（自動攻撃戦闘）
⑥+①… **ORDER**（隊列変更）
⑤+⑥+①… **ESCAPE**（逃走）※逃走可能な場合のみ
②…コマンドキャンセル

イントロダクション



準備が整ったら、さっそく惑星パライソに降り立ちましょう。
LOGiN を選択し、データファイルを選択します。データファイルは
最初全て空なので、どれを選んでも問題ありません。

オープニングが始まり、名前を入力すると探索者登録の面倒臭い
手続きが延々と続きますが、そこはちょっと我慢して頂くとして。
手続きが終わったら、ロッヂに向かいます。

ロッヂではパスファインダーメイデンの説明があります。
説明が終わると、チュートリアルセッションが開始されます。
レメディが探索の進め方を説明してくれますので、システムに慣れ
ながら適当に進めば、たぶんとりあえず OK でしょう。

このときうっかり全滅してしまうかもしれませんが、冥宮探索では
全滅するのはよくあることなので、さっさと次の探索を始めましょう。
全滅せずに出口までたどり着いたらセッションコンプリート。
酒場でセッション完了の手続きが行なえるので、忘れずに。

チュートリアルセッションが終わったら、貴方も一人前の探索者。
栄誉と富を求め、
メイドさんと冥宮で存分にキャッキャウフフすべし。

モクヂ

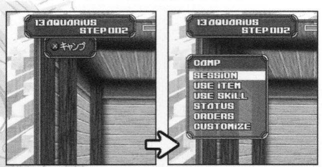


プロローグ 03
インストール 04
操作方法 04
イントロダクション 05
キャンプメニュー 06
グランドレイヤー 07
ステータス画面 08
スキルクラス 09
パスファインダーメイデン 10
探索 11
戦闘 12
属性 13
罠箱 13
スキルツリー 14
攻略のヒント 16
FAQ 17
あとがき&奥付 18

キャンプメニュー

グランドレイヤー及び冥宮移動中では、キャンプメニューボタンを押すことでキャンプメニューに移行します。

キャンプメニューのボタンが
表示されているとき
ぽちっと押すと
多分メニューに移行します



SESSION セッション情報

現在進行中のセッションについての情報がまとめられています。
獲得した戦利品はここから手持ちアイテム枠に移動することができますが、一度移動すると戻すことはできません。
戦利品は全滅時に没収されるので必要なものは早めに移動させておきましょう。
グランドレイヤーでは↑↓で到達した階層のマップを確認できます。

USE ITEM アイテム使用

アイテムを扱う場合はここから選択し、使用するアイテムを指定します。

使用する USE

使用者を選択し、消耗品を使用します。冥宮内では1ターン消費。

破棄する DUMP

アイテムを破棄します。

鑑定する APPRAISE

鑑定能力を持つ鑑定者を選択し、正体不明の未鑑定アイテムを鑑定します。
失敗するとペナルティがつくことがあります。

USE SKILL スキル使用

スキルを使用する場合はここから選択し、必要があれば対象を指定します。
グランドレイヤーではスキルを使用できません。冥宮内では1ターン消費。
このメニューでは、使用できないスキルは表示されません。

STATUS ステータス情報

プレイヤーキャラクター及びメイデンのステータス情報がまとめられています。
ここで表示されるスキル一覧は使用条件を満たしているものが表示されます。
取得したのに表示されていない場合は、装備など使用制限条件を確認してみて下さい。

ORDERS 隊列変更

隊列の順番を入れ替えたり、前衛／後衛の切り替えを行います。
全員が後衛になることはできません（全員が後衛状態になると、自動的に全員前衛に変更されます）。
後衛は敵の攻撃が届きにくいですが、こちらからの攻撃も遠隔属性が必要になります。

CUSTOMIZE カスタマイズ

プレイヤーキャラクター及びメイデンの装備変更などステータスに影響のある変更を行ないます。

装備変更 EQUIPMENT

メイン武器／サブ武器／防具／装飾品 4カテゴリの装備を変更できます。
サブ武器には盾・補助武器が装備可能な他、特定スキルの取得で装備可能なものが増えます。
スキルクラス変更などにより、装備条件を満たさなくなった場合は装備が自動的に解除されます。

スキル取得 SKILL UNLOCK

プレイヤーキャラクターのスキルを取得します。スキル取得にはCPを消費します。
CP最大値は総合レベル（基礎レベル＋スキルレベル）の上昇によって増加します。
スキル取得には特定スキル取得が条件となっているものがあり、条件を満たすと選択可能になります。

ステータス強化 STATUS BOOST

→:ボーナス値付与＋1
←:ボーナス値付与－1
プレイヤーキャラクターの基本能力値にボーナス値を付与します。
＋1付与に1CP、＋2付与に更に2CPとボーナス値が上昇する毎に必要なCPも増加します。
このボーナス値は足すも減らすも自由なので、CPが余ってたら突っ込んでおけばとりあえず多分OK。

グランドレイヤー



LODGE PARAISO

ロッヂ パライソ

冥宮探索の拠点となる施設です。
ここでは、探索のお供をしてくれるパスファインダーメイデン（メイドさん）を雇って探索チームを編成することができます。指名料金は探索毎に払うのである程度所持金には余裕をもたせておくと、何かと困らなくなります。
編成後に編成をやり直すこともできますが、キャンセル料として20％支払うことになるので、なるべくそういうことはないほうが節約になります。
また、取得スキルのリセット（1レベルダウン）やスキルクラス変更もこちらで行いますが、探索チーム編成後はできないので、先に済ませておきましょう。

冥宮へ向かう場合は、SESSiONコマンドを選択し、セッションを開始します。



TRADING POST

ボッタクリ トリヒキジョ

冥宮内で使う道具や武器や装備、冥宮内で獲られた品物など、あらゆるものが流通する商業施設です。他の施設は探索者ライセンスの期限切れで利用不可になりますが、ここだけはそれに関係なく、いつでも利用することができます。
正体不明の未鑑定アイテムの鑑定もここで行なえますが、売値と同じ料金がかかってしまうので、換金目的ならそのまま売っ払いましょう（但し二束三文）。
他の探索者などもアイテムを売り払いに来たりするので、ひょっとしたら冥宮で失ったアイテムが何食わぬ感じで売り物になっていることも…？
また、ライセンスのグレードによって品揃えが変わったり、利用できるサービスが増えたりもします。



DYNAMITE TAVERN

ダイナマヒトサカバ

カリスマバーテンのバイバイさんがきりもりしている紳士淑女の社交場です。
毎晩殴り合いの喧嘩もとい腕比べをしてますが、紳士淑女の社交場です。
ここでは、有用な情報を買ったり、仕事を請け負ったりできます。お仕事は条件によって出現したり消滅したりします。仕事をコミットしている間は、ロックされ自動的に消滅することはありませんので、しっかり依頼をこなしましょう。
やることなければ、お酒を呑んで過ごすのもよいでしょう。飲みすぎにはご注意。
なお、探索ライセンス所有者はお酒もタダです。

また、ライセンスのグレードが上がると、クロークルームの利用枠が割り当てられるので、使わないけど残しておきたいアイテムとかを預けることもできます。



CONSULATE

ワクセイリョウジカン

この惑星の領事館です。普段は特に用事もないのですが、
月に一度、探索ライセンスの更新料を払わないと施設を使わせてもらえません。
ちゃんと払いましょう。また、現在のライセンスポイントも教えてくれます。
また、銀河ライブラリーの端末も設置されているので、故障していなければ冥宮の様々な蓄積情報データを閲覧したり、その他のサービスを利用することもできるんじゃないでしょうか。よくわかりませんけど。
ログアウトしたい場合は、こちらから選択できますが、探索チームを編成済みの場合はログアウトできないので、ロッヂで解散してから選択して下さい。

ステイタス ガメリ



ステータス画面でパラメータや装備・スキルの確認が可能です。

LV スキルレベル…レベルが上がると能力とか色々強まります
FAITH 好感度…メイドさんの好感度、満タンになるとレベルアップ
AP 行動力…戦闘中の行動可能能力
HP ヒットポイント…耐久力のようなもの、0になると残念なことに
NP ナントカポイント…亜空間にアクセスするための何かの残量
VIT 耐久…生命力、物理的な防御力などに影響を与える
STR 腕力…肉体力、物理的な戦闘力に影響を与える
DEX 機敏…器用さ、物理的な行動の成否等に影響を与える
INT 賢明…頭脳力、精神的な行動の成否等に影響を与える
WIS 英智…知識力、精神的な防御力等に影響を与える
LUK 運命…運命力、理屈で計れない行動の成否等に影響を与える
戦闘力 …殴ったときに与えるダメージの基本値（実値は約40%前後）
装甲 …殴られたときのダメージ軽減基本値（実値で約20%程度）
命中 …物理攻撃の命中ロール基本値
回避 …物理攻撃に対する回避ロール基本値
理力 …亜方術によるダメージの基本値
法力 …亜方術によるダメージの軽減値
ATTACK 攻撃属性…通常攻撃の付与属性と必要AP&攻撃回数
GUARD 防御属性…防御に影響を与える属性と耐性と弱点
→属性についてはP13参照

EQUIPMENT
メイン武器・サブ武器・防具・装飾品

SKILL
現在の構成で使用可能条件を満たしているスキル一覧

探索者本人のステータス画面では、条件を満たすと **MASTER LV** というレベル数値が出現します。
これは基礎レベルと呼ばれるもので、スキルクラスとは別に独立保持される共有レベルで、クラスチェンジしてもそのまま維持されます。
基礎レベルは冥宮内部に設置されている**基礎レベル上昇装置**によってのみ上昇させることが可能です。
探索者レベルは **スキルレベル＋基礎レベル** の合計値となります。
各種ステータスやCP及び最大パーティコストは探索者レベルを基本値として算出されます。

探索者本人のステータス画面では、好感度の代わりにスキルクラスの取得経験点が、次レベルまでのパーセンテージで表示されます。
この取得経験点が100%になるとレベルアップします。
レベルアップに必要な経験点はスキルレベルが上昇するごとに増加しますが、基礎レベルの影響は受けません。
よって、基礎レベルが高いほど、レベルアップ作業が楽になることでしょう。

ライセンス グレード

冥宮探索者は、惑星パライソ領事館より探索者ライセンスを受けることで、冥宮の探索をすることができます。
ライセンスにはグレードという等級が設定されており、より多くパライソに貢献した探索者には上位のグレードが与えられます。

	max skill LV	max ITEM	max MATCH	更新料	追加サービス
GREENSEED	10	20	9999	300	なし
SILVERLEAF	20	25	49999	3000	アイテム加工
GOLDENBAUM	30	30	99999	9000	クロークルーム
PLATINASTAR	40	35	499999	30000	自動レベル上げ

上記の他、グレードが上昇することで取引所の販売品目も増加します。
またロッヂで雇えるパスファインダーメイデンも増え、選択肢が多くなります。
特にスキルレベルキャップ解除により、更なる強敵に挑むことも可能になるでしょう。

惑星パライソへの貢献度は、ライセンスポイントという形で蓄積されています。
貢献といっても人助けとかする必要もなくて、主に冥宮から戦利品をせしめてくれば
ライセンスポイントは貰えます。要するにふつーにジャンジャン稼げばよいのです。
現在のライセンスポイントは、領事館受付で教えてもらえます。

グレードが上昇すると更新料も跳ね上がるので大変です。
まだ財布の具合がカツカツなら、まだ上位グレードを受けるには早いかもしれません。
しかし、上位グレードになれば爆発的に稼ぐ機会も増えることでしょう。
もし更新料が支払えなくてもグレードダウンするだけで済むので、一回ぐらいは試しに
チャレンジするだけしてみるのも悪くない選択です。

スキル／スキルクラス

プレイヤーキャラクターは、いくつかのスキルクラスからひとつを選択します。
最初はLV1のよわよわな状態から始まりますが、熟練するにつれさまざまなスキルを取得できるようになります。
スキルの取得方法については、キャンプメニューのSKILL UNLOCKの項目を参照して下さい。

WARRIOR

基本的な前衛型クラスです。とりあえず殴って殴られてればOK
なので、慣れるまではこのクラスを使ってみるといいでしょう。
装備可能な武器の種類が多く、様々な戦技を使えるのが特徴。
重装備可能なので、肉壁としても申し分ない働きができるはず。
VIT B **STR** A **DEX** B **INT** D **WIS** C **LUK** A

KARATEKA

様々な特殊攻撃スキルを中心に戦う前衛型クラス。少々特殊な
ので、選ぶのは慣れてきてからのほうがいいかもしれないのです。
HPが多く、軽装甲は己の肉体で補うので十分に前衛を張ること
が可能。手数の多さを生かせれば攻撃力も爆発的である。
VIT A **STR** S **DEX** A **INT** F **WIS** F **LUK** A

MAGIUS

後方から攻撃スキルと弱体スキルで戦う後衛型クラス。
スキルと敵の属性の影響が大きい分ややこしいが、状況を掴めば
そこれなりに強力な力を発揮できるはず。重要な探索スキルも多く
後々に必要とされる場面が多くなることでしょう。
VIT E **STR** E **DEX** D **INT** S **WIS** B **LUK** S

SHARMANIC

回復スキルと防御スキルで支援するクラス。
割と頑丈で、一部重装甲可能なため、前衛で戦うことも十分に可能。
なにかと融通が利くクラスなのだが、速さに難があるため、速度面で
不自由ないクラスと組ませておきたい。
VIT B **STR** C **DEX** C **INT** D **WIS** S **LUK** C

SCOUT

探索スキルと後方支援を行なう後衛型クラス。
非力なので一人だと大変ですが、他のパーティメンバーの力と
組み合わせることで、非常に優秀な働きをする。
また、探索系スキルは冥宮の攻略に大きく役立つことであろう。
VIT D **STR** D **DEX** S **INT** B **WIS** E **LUK** S

GUARDIAN

防御専門の選ばれしマゾだけがなれる前衛型クラス。
非常に頑丈であり、冥宮の凶悪な棲息者に対する肉壁の盾として
は最高なのだが、油断すると本人一人しか立っていないことも。
OSP絶対防御は全てのダメージを無効化する強力なスキル。
VIT S **STR** D **DEX** C **INT** D **WIS** A **LUK** C

SAMURAI

切れ味鋭いカタナと必殺の刀術を繰る前衛型クラス。
攻撃能力が非常に高く、物理火力としてカラテカと双璧をなすが、
防御面に不安があるので、守りをなんとかしなければならない。
OSP明鏡止水によってリミッターが外れた火力に刮目せよ！
VIT C **STR** S **DEX** S **INT** E **WIS** E **LUK** B

NINJA

探索スキルと奇襲攻撃を得意とする特殊型クラス。
基本的に真っ向から勝負することはなく、物陰から一方的に攻撃
したり強襲をかけたり自爆攻撃したりと奇策を駆使する。
また、サムライ同様に一撃必殺能力も持ち、非常に卑怯である。
VIT D **STR** S **DEX** B **INT** B **WIS** E **LUK** B

スキルの種類について

スキルは種類によって効果の発動タイミングが変わります。

パッシブスキル
取得すれば永続的に効果を得られます。

トリガースキル
特定条件下で発動条件を満たす、パッシブスキル派生種。

装備スキル
取得後に装備画面で特定の部位に装備することで
装備している間のみ、効果が得られます。

アクティブスキル
能動的にコマンドとして実行することで、効果が発動する。

インタラプトスキル
敵の特定の行動に対し反応することで発動するスキル。

OSPスキル
発動にOSPゲージ消費が必要なスキル。

パスファインダーメイデン

パスファインダーメイデン（以下メイドさん）は冥宮の探索の補佐をしてくれる重要なパートナーです。
冥宮へのゲートである雲門を通じて冥宮へ入るには、彼女らの手を借りなければならない他、
冥宮内の探索や戦闘に役立つ様々なスキルも提供してくれます。
メイドさんはロッヂで雇うことができ、雇うときにパーティコストによる
チーム編成制限と、指名料金がかかります。

パーティーコスト

メイドさんもまた単独で冥宮内へ入ることは出来ません。
これは主に雲門のセキュリティ構造上の問題がその理由で、
よって、冥宮の探索にはパーティの編成が必要となります。
このときパーティ編成の管理はパーティリーダーに依存しますが、
このパーティリーダーをメイドさんとすることができないため、別に
パーティーリーダーを立てる必要があり、これが探索者となります。

雲門の通過時には、雲門とパーティメンバー情報がやりとりされ、
このとき必要な情報コンテナキャパシティがパーティコストです。
この上限値は探索者の能力によって決定されるため、同行可能な
メイドさんの人数は探索者レベルに左右されます。
消費するパーティコストはメイドさんによって異なっており、
能力やグレードなどに影響されることになります。

ライセンスグレード

メイドさんにはそれぞれグレードが設定され、探索者のライセンスが
上がると同行できるメイドさんが増えます。しかし上位のグレードの
メイドさんはパーティコストや指名料金も高くなるので、うまく調整し
ないと戦力が思うように揃わなかったり、金欠に陥ったりします。

メイドさんのクラスレベル

メイドさんも探索者同様にスキルクラスとクラスレベルが存在します。
メイドさんの実力をあらわすスキルレベルは、探索者への好感度に
よって変動し、好感度が高いとメイドさんも実力を発揮してくれます。
色々とメイドさんに好まれる行動でメイドさんの好感度を上げると
よいでしょう。中には、性格の歪んだメイドさんもいたりしますが…。
特殊な専用スキルをもつメイドさんは、探索の助けになるでしょう。

メイドさんの最大クラスレベルは探索者レベルによってキャップされ、
また各グレードのレベルキャップの影響も受けます。
例えばGREEDSEEDグレードで雇う場合、GREEDSEEDグレード
レベルキャップが10なので最大クラスレベルは10となります。ここに
基礎レベルの値が上乗せされるので、仮に基礎レベルが5とすると、
最大クラスレベル15となります。同じ条件でSILVERLEAFグレード
で雇うと、最大クラスレベルは20＋5で25になります。

グレードアップ

グレードアップ機能を使うことで、メイドさんを本来のグレードよりも
上位グレードで雇うことができます。指名リスト時に左右入力で雇う
グレードを選択し、グレードアップして雇うことができます。
グレードアップした場合は、その分のコストが上乗せされます。

パーティーコスト…グレードが1つ上がるごとに＋4
指名料金…グレードが1つ上がるごとに＋100%

メイドさんの相性

メイドさん同士は仲が良かったり悪かったりします。一応お仕事なの
で仲が悪くても一緒に同行してくれますが、息が合わなかったり、
相性が悪すぎるとガンガン好感度が下がるので、なるべく仲の良い
組み合わせでチームを編成したほうがよいでしょう。
仲が良いと息も合うので、なにかとお得です。

メイキュウ タンサク

冥宮の探索は、次のような流れで行なわれます。

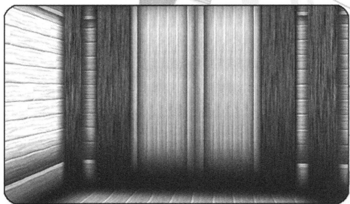
ロッヂにて探索チームを編成
↓
キャッキャウフフ開始（冥宮突入）
↓
探索
↓ エンカウント
戦闘
（勝利 → 探索へ）
↓ 敗北
うっかり全滅
↓
強制送還
（探索から 撤収 → 無事帰還）
無事帰還
↓
戦利品や諸費用などの精算
（強制送還 → 戦利品や諸費用などの精算）
↓
翌日へ

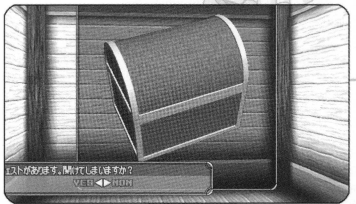
冥宮内では1歩進んだりスキルや
アイテムを使用すると、1ステップ
時間が進行します。一日は240
ステップから構成されます。冥宮
内部で一日の終わりを迎えると、
恐ろしい目に逢うことになるので、
探索は深追いし過ぎない程度に
切り上げ、帰還しておくが吉。

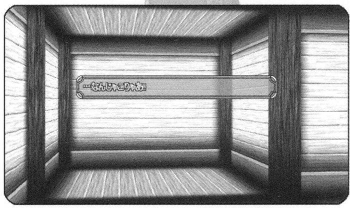
冥宮内の獰猛な棲息者たちと遭遇すると、もれなく襲い掛かられる
ますので、戦闘に突入します。先手を取り、逃げ道（後方）が空いて
いれば逃亡することも可能ですが、そうでない場合、戦闘に勝利する
他に生き残る道はありません。頑張って生き残りましょう！

パーティ全員が永続的に行動可能（停滞、残念、行方不明）になった
場合は戦闘敗北となり、全滅します。この場合自動的に救出されます
が、戦利品は救出費用として全て没収、残念状態（HP0）者の蘇生
費用がスキルレベルに応じて請求されます。
※戦利品は没収されますが、手持ちのアイテム等は没収されません。

冥宮から撤収するには、天樹雲門－壱のグランドレイヤー行き昇降
装置か、各階に設置されている帰還装置を利用します。
帰還後は戦利品や諸費用の精算があります。
このとき、手持ちのアイテム枠に移動させるか、そのまま換金するか
振り分けることができます。ここで換金される戦利品は、取引所での
通常の売却の2倍の金額で処分することができるのでお得です。
諸費用はメイデンの指名料金と、残念状態（HP0）者の蘇生費用が
かかり、自動的に戦利品換金と相殺されます。
もちろんマイナスのときはその分支払うことになり、足が出ます。







カギノカカッタドア ロックサレタドア

冥宮内の扉はだいたい蹴ればあきますが、たまに鍵がかかっていて
開かないことがあります。「バールのようなもの」の出番です。
鍵をこじ開けることに成功すれば、無事先に進めることでしょう。
スカウトなどの開錠スキルでも鍵をこじ開けることが可能です。

一方、「ロックされている」という扉もあります。こちらは鍵穴とかが
ないので、普通の手段ではこじあけることができません。
どこかにわざとらしくロックを解除する方法が用意されているはず
なので、ロックが解除されるまではとりあえず放置でOK。

チェスト

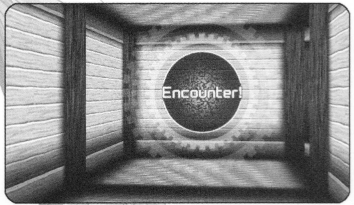
冥宮を探索していると、希に箱を発見することがあります。
なんだかわざとらしいですが、冥宮内で手に入れたものは好きにして
よいというルールなので、ありがたくいただいてオッケー。
尚、入手したアイテムは戦利品枠に入るので、大事っぽいものやすぐ
使いたいものが手に入った場合は、さっさとSESSIONメニューから
アイテムを手持ち枠のほうに移動させておくと安心です。

カクサレタツウロ

冥宮の壁に向かって頭突きをすると、パーティ先頭者が1ダメージを
うけます。どんなに防御を固めても必ずダメージを受けます。
HPが多くなれば別に痛くもなさそうですが…まぁ、一応。しかし、希に
壁が破壊され隠された通路が出現することもあります。あやしいとこ
ろを見つけたら、とりあえず頭突きしてみるといいかもしれないです。
また、探索スキルの中にはその怪しい場所を感知するようなものも、
あるとかないとか。

ヒルイナキ バトル

冥宮を探索しているとたまに冥宮の獰猛な棲息者とエンカウントすることがあります。
エンカウンターシンボルとして可視化されている場合もあり、これに接触すると確実にエンカウントします。
戦闘は下図のような流れで進行します。



まず、先行権を決定するために判定ロールが行なわれます。先行権を獲得した側から順にフェイズを消化していくことで戦闘は進行していきます。

スキル効果時間などの表記:
1ターン…2フェイズ(※)
1サイクル…6フェイズ＝マップ上での1ステップに相当
(※)正確には次のアクティブフェイズ開始処理までの期間

ENCOUNTER!
↓
プレイヤー側のサプライズアタック ／ 先行権決定ロール ／ エネミー側のサプライズアタック
↓
プレイヤー側の先行権獲得 ／ エネミー側の先行権獲得

AP修正値	プレイヤー側の先行権獲得	エネミー側の先行権獲得	
-1	プレイヤーフェイズ	エネミーフェイズ	
0	エネミーフェイズ	プレイヤーフェイズ	1ターン
0	プレイヤーフェイズ	エネミーフェイズ	
+1	エネミーフェイズ	プレイヤーフェイズ	
+1	プレイヤーフェイズ	エネミーフェイズ	
+2	エネミーフェイズ	プレイヤーフェイズ	1サイクル

↓
プレイヤーパーティ全滅 → ヤラレチャッタ
サイクル終了 → 先行権決定ロール
6フェイズ終了するとサイクル終了となりマップ上での1ステップ処理が行なわれ先行権決定ロールが再度実行されます。
エネミーパーティ全滅 → 戦闘に勝利 → 戦利品獲得 → 経験点とマッチ獲得

戦闘各行動にはコストが設定されており、
パーティ全員分の合計行動力(AP)を消費するまで、
行動可能なキャラクタは何度でも行動コマンドをセットすることができます。
@コストシンボルは行動終了コストで、次のターンまで行動不可能になります。
APはアクティブフェイズ(行動権利フェイズ)の開始時に、行動可能メンバーのAPが加算されます。

アクティブフェイズを終了すると、もう一方のパーティにアクティブフェイズが移行します。
敵を全滅させるかパーティが全滅するか逃げ切ると戦闘は終了します。

戦闘コマンドは方向キーと決定ボタンの組み合わせで入力することができます。

ATTACK：装備している武器で敵を殴る。
素手時の行動コストは3。
後衛位置から攻撃するには、遠隔属性の武器が必要。

PARRY：敵の攻撃に備えて防御体勢をとる。
全てのダメージを半減させ、クリティカル効果を打ち消す。
防御効果はターン終了まで有効。

SKILL：スキルコマンドを使用。残り行動力が足りないコマンドは実行不可。
武器固有行動コストが戦技コマンドより重い場合、武器値が優先。
OSPスキルはOSPシンボルを1個消費。

ITEM：消費アイテムを使用。
一部の例外を除き、行動コストは常に4。

EXEC：戦闘コマンドの入力を終了し、実行する。
行動可能者やAP0以下の場合は強制的に選択される。

AUTO：ボタン5を押した状態で選択可能。
全自動で行動可能者がATTACKコマンドを順番に実行。
かなりいい加減な自動モードなので、ご利用は計画的に。

ORDER：ボタン6を押した状態で選択可能。
隊列の前衛／後衛の位置変更を行なう。
全員後衛になった場合、自動的に全員前衛に変更されるので注意。

ESCAPE：ボタン5＋6を押した状態で選択可能。
戦闘から逃亡します。第1フェイズのみ実行可能。
また、後方に移動可能でない場合など逃亡不可能な場合、実行不可。

サイクル終了時、マップ上のエンカウンターシンボルも移動します。
当然、パーティの位置に到達した新たなシンボルがある場合、
それらも戦闘に加わってくることでしょう。

ゾクセイ イロイロ

物理属性
斬撃…主に刃をもつ武器が持つ。癖が少なく安定している。
叩撃…主に刃をもたない武器が持つ。防御の影響を受けにくい。
射撃…主に遠隔攻撃武器が持つ。扱いが難しく確実性に欠ける。

亜方属性
爆熱…拡散熱エネルギー。効率が良いが厚い装甲に効果が薄い。
轟音…振動波動エネルギー。速度が速いが効率はあまりよくない。
凍結…収縮分子エネルギー。装甲の影響が少ないが速度が遅い。

至空属性
森羅…上位物理属性。物理防御能力を無効化する。
万霊…上位亜方属性。亜方防御能力を無効化する。

種族属性
不死属…生命の理に反する、死の先を逝くものども。
悪魔属…残忍で破壊と混乱を好む文字通り悪魔な種族が多い。
亜方属…アウスタンなど亜空間系由来の種族が多く属する。
野獣属…野性に生きる、エネルギッシュな種族。獣人も含まれる。
竜神属…巨体をもつ龍の一族。個体数はそう多くないが、美味い。
暗黒属…時空の狭間を棲家とする影の種族。ワッチアイズもここ。
鬼神属…荒ぶる魂と強靭な体躯を持つ酒と喧嘩な種族。
機械属…機械が高度に発達し生命として定義可能になった種族。
飛鳥属…飛ぶ連中はひとまとめにここに分類されている(適当。
植物属…植物は(以下略。爆熱属性に弱かったり強かったり色々。
昆虫属…外骨格を持ち群棲する種族が多い。結構厄介な連中。
水棲属…水に棲む筈だが、雲海の雲藻のせいで浮遊してたりする。
神聖属…どうやらこの世界には神の理のようなものがあるらしい。

状態属性
飛行／地上…空中にいると当たったり当たらなかったりする。

ステータス異常
劇毒 効果:フェイズ開始時にダメージ
…悪性雲藻の作用で臭くなり、気分が悪くなった状態。
麻痺 効果:AP回復不能
…神経伝達が阻害され、身体能力が極度に低下している状態。
停滞 効果:行動不能
…肉体が硬化し動かなくなった状態。自然治癒不可。
泥酔 効果:行動不能、ダメージを受けると復帰
…悪性雲藻の作用で悪酔いし、体が働きたくないでござる。
混乱 効果:行動対象がランダムに変更される
…思考伝達障害が発生し、行動対象を取り違える。
盲目 効果:あらゆる行動判定に失敗する
…視覚情報妨害により、何も見えないも同然の状態。
行方不明 効果:対象にならないが、行動不能＋生存カウント外
…パーティと逸れたりなどして、居場所がよくわからない状態。
脱衣 効果:装備のすべての効果が無効化される
…武装解除され、無効化された状態。お楽しみタイムではない。
ヘッドブレイク 効果:INT・WIS低下
…頭部に強いダメージを受け、思考が朦朧とした状態。
アームブレイク 効果:STR・DEX・命中低下
…腕部に強いダメージを受け、まともに物も持てないような状態。
レッグブレイク 効果:回避不能・逃走不能
…脚部に強いダメージを受け、移動もままならぬ状態。
猛毒 効果:フェイズ開始時にダメージ
…悪性雲藻の発酵が進み更に香ばしくなった状態。
完全に消すには二回洗浄する必要がある。

トラップ属性一覧

	発動属性	対応属性
でこぴん	単体叩撃	凍結／叩撃
にきりっぺ	単体毒	爆熱／麻痺
踊るヒトガタ	全体亜方	吸収／叩撃
おならブー	全体毒	爆熱
消毒装置	全体爆熱	凍結
ドリフ	全体叩撃	射撃／麻痺
あショックウェーブ	全体麻痺	轟音
ロシアンジョーク	全体停滞	轟音／倍撃
マゲブラスター	亜方＋停滞	亜方／吸収
ギデオンキラー	聖霊＋停滞	聖霊／吸収
残念賞	単体即死	必中／叩撃
ブレインドレイン	単体吸収	吸収
ミミック	特殊亜方	叩撃
限定可能性ドライブ	全体亜方	倍撃

ショウリ ト オタカラ ト ワナボックス

戦闘に勝利すると戦利品と経験値とマッチを獲得できます。
このとき、罠箱と呼ばれる、罠の仕掛けられたチェストが現れることがあります。罠箱の中には、より価値のある戦利品が入っている筈。
罠を解除することに成功すれば、手に入れることができるのです。

罠箱の罠を解除するためには、いくつかの手順が必要になります。
1.罠の種類を知る
INSPECTコマンドで罠の種類を調べることができます。
但し罠の取り扱いに慣れていない者はデタラメな推測をしたり、
あまつさえ罠を作動させてしまうこともあるので注意。
2.罠を解除する手段を選ぶ
罠の種類が判明したら、対応する属性のスキルを使用します。
正解であれば罠は100%無事に解除できます。
当然、対応するスキルがなければ解除はできません。
3.あるいはスカウトのトラップ解除スキルを使う
スカウトのトラップ解除スキルは全ての罠に対応することが可能。
但し、正確に罠の種類を特定する必要があります。
4.あきらめる(笑
どうにもならない場合は、あきらめましょう。
そのまま放置して去る場合は、LEAVE ALONEを選択します。
但し、あまり痛くなさそうな罠なら、あえてOPENを選択するのもよいでしょう。でこぴん程度なら頑丈な人が開ければちょっと痛いだけで済む…かもしれない!

罠が発動しても戦利品を入手することはできますが
ミミックと限定可能性ドライブが発動した場合に限っては
入手不可能になります。

WARRIOR

様々な武器を振るい、多彩な戦技を駆使する前衛バランス型クラス

- OSP ラッキーストライク
- 戦闘力UP → 戦闘力UPⅡ → 戦闘力UPⅢ → ファーストブラッド
- ウォークライ → ベルセルク
- 両手持ち → 裏門
- ウェポンバッシュ → ガードブレイク
- 二刀流 → OSP ザイオンスレイヤー
- ライトニングソード
- ブレイジングエッジ → シャインスラッシュ → ブラッドロータス → 剣マスター
- ミストスマッシュ → アタマシェイカー
- スターシェイカー → エルムンストライク → 鈍器マスター → 爆熱ブースター
- ブラッドレイン → ハーベストムーン → ヴォーパルサイス
- デッドリークロス → 斬糸マスター
- シェルブレイク → ヨサクティバイダー
- トマホーク → ヒートホーク → 斧マスター → 轟音ブースター

KARATEKA

己の肉体を武器となして生み出される武技を操る前衛攻撃型クラス

- OSP ビートランページ
- HPmaxUP → HPmaxUPⅡ → HPmaxUPⅢ
- 不撓不屈 → 根性☆装甲
- チャクラ → 集中
- 命中UP
- 因果スマッシュ → 是無の構え → OSP ゼロインパクト
- 回避UP → 全自動カウンター → 水鏡の構え → 破邪の構え
- アンデッドキラー
- 鉄拳 → 装甲カット → 装甲カットⅡ → 装甲カットⅢ
- チャージ → タックル
- アイジスブレイカー → OSP 螺旋掌
- どどんビーム
- 戦闘力UP → 蹴撃 → ドラゴンブロー → 六道輪廻 → OSP 無双天翔
- クイックアタック

SCOUT

迷宮の罠や探索に有用な技能を持つ後衛探索型クラス

- OSP ナイフ(10)
- 回避UP → 回避UPⅡ → 回避UPⅢ
- クイックショット → スピードローダー
- カブラアロー
- 命中UP → 命中UPⅡ → 命中UPⅢ
- 狙撃 → ヘッドショット
- アームブレイク → ピアッシング
- シャドウバインド → ハマアロー → 射撃マスター → OSP ホークウィンド
- ビーストキラー → プレデター
- トレジャーハンター
- 開錠 → トラップ解除
- 敵襲警戒
- 鋭敏感覚 → ミストカウンタ → スニーキング → ハントタイム
- トラップ識別 → 罠回避
- 毒耐性 → 即席解毒
- 麻痺耐性 → 応急手当

SHARMANIC

身を守るための技能と防御・回復亜方術に長けた防御型クラス

- OSP クルセイダー
- 装甲UP → 装甲UPⅡ
- シールド → フォースフィールド → OSP 千年王国
- 法力UP → バリア
- 法力UPⅡ → 法力UPⅢ
- 亜方無効 → 亜方吸収 → 亜方反射
- エビルキラー → アナテマ
- ヒール → リジェネ → 聖霊印章 → フルヒール
- ハイヒール
- アンチブレイク → リバイブ → フルリバイブ
- リフレッシュ → ディストーン
- ミストスマッシュ → アタマシェイカー
- スターシェイカー → エルムンストライク → 鈍器マスター
- 毒耐性 → 麻痺耐性 → 停滞耐性 → 残念耐性
- 泥酔耐性
- 混乱耐性 → 盲目耐性

MAGIUS

強力な攻撃亜方術を駆使し後方から敵を殲滅する後衛攻撃型クラス

- OSP メイルシュトローム
- NPmaxUP → NPmaxUPⅡ → NPmaxUPⅢ
- 銀河ライブラ 鑑定 → 銀河ライブラ罠箱識別 → 銀河ライブラ罠箱解除
- マジックキラー → 銀河ライブラ敵識別 → 禁呪シルクス
- 理力UP → 理力UPⅡ → 理力UPⅢ
- 理力印章 → 理力印章Ⅱ → 理力印章Ⅲ → ポインタ
- スカイウォーク → テレポインタ
- ミラーグリフ
- 疾キ光ノ風 → OSP トリスメギストス
- NP消費カット → NP消費カットⅡ → NP消費カットⅢ
- 高速詠唱
- ホムラ → サイムーン → メルト → デスビーム
- 酔夢霧雨 → 毒霧雨
- ハルマタン
- コダマ → ネヴァスカ
- ヒムロ

SKILLTREE

格闘専用スキル	パッシブスキル
剣専用スキル	アクティブスキル
斧専用スキル	アクティブスキル(戦闘専用)
鈍器専用スキル	アクティブスキル(キャンプ専用)
斬糸専用スキル	ガードスキル(ガード時効果発動)
カタナ専用スキル	装備スキル(装備時効果発動)
射撃専用スキル	
銃専用スキル	

コーリャクノヒント

チュートリアルセッション
まず最初に、CUSTOMIZEメニューから、ライトセイバー、タオルを忘れずに装備しておきます。次に戦闘力 UP スキルを取得します。
後はステータスブーストで DEX に 1CP 振るのがお勧めです。
残り 1CP は好きに振って構わないですが、STR か INT に振っておけば特に問題はないでしょう。心配なら冥宮に入る前に、盾も買って装備しておいてもいいかもしれません。

戦闘はダメージの振り分けを考えながらターゲットを決定します。
ネズミは上記のセッティングならば、ほぼ一撃で倒せますが、それ以外は二回ダメージを入れるつもりで戦うようにします。
バールのようなものを手に入れたら、SESSION コマンドから手持ちアイテム枠に移動するのを忘れないで下さい。
扉の鍵を開けることができたら、左手の部屋に銭湯があります。
もし消耗しすぎていたらここで HPNP を回復させましょう。

北西の扉のロックは現時点では解除できないので、北の通路から東に抜けます。途中の部屋のチェストにメタルアームが入ってるので拾って装備すると、戦闘がかなり楽になります。
もし拾ったのにアイテム枠に見つからない！なんてときは SESSION コマンドで戦利品枠を確認してみるときっと見つかります。

正しいルートを先に進むと、ロックのかかった扉がまたあります。
その先でマッチ集団との戦闘になるので、事前に回復します。
マッチは放っておくと、どんどん仲間を呼ぶのでどんどん殴り倒していかないと押し切られてしまいます。マッチ集団を突破したらその先のレバーを操作して、先ほどのロック扉が解除されます。
あとは出口から帰還すればチュートリアルセッション完了です。

戦闘を勝ち抜く為に
冥宮の戦闘の基本のひとつは先手必勝。そのためには先行権を勝ち取らなければなりません。先行権の決定ロール値には INT が影響を及ぼします。チームを編成するときは、最低一人は、INT が高い人を入れておくと、生存率が大幅に上がります。

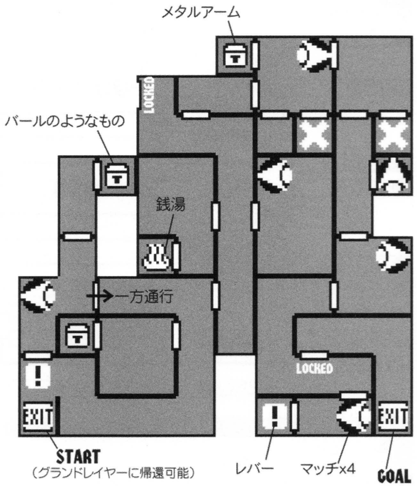
もうひとつは、防御を疎かにしないこと。
防御行動によって、あらゆるダメージを半減することで、戦況の立て直しが早くなります。また、防御状態ではクリティカル効果を打ち消すことができるので、更にダメージが減らせます。
一撃のダメージの高い的を相手にするときは、前衛の盾役は防御状態でフェイズを終了するように心がけるとよいでしょう。

行動によって AP を消費することで OSP ゲージは増加します。
どんどん行動して OSP の回転率を上げることも勝利への道です。

亜方術攻撃は強い
亜方術による攻撃は NP を消費する分、相当な威力をもちます。
序盤では盾役が敵の攻撃を頑張って凌ぎ、後方からの亜方攻撃で敵の HP を削る戦術が有効となるでしょう。勿論、それ以外の戦術をとるのは自由ですし、他に有効な方法もあることでしょう。
どのような戦術をとるか?ということを考えながらチームを編成することでより強力な敵を倒すことができるようになります。

退路を確保すること
逃走コマンドは後方に通路がないと選択できません。万が一のためにもなるべく退路が確保しておくのが生き残るコツです。
もうひとつ、冥宮に深く進入した場合、帰り道の心配もするべきです。新しい階層についてまず最初にすることは、帰還用の昇降装置の確保です。確保できるまでは帰りにかかる時間も計算して行動しなければ、生きて帰ることはできないでしょう。そして、200ステップぐらいから帰りの心配をしておくと、うっかりあと10ステップで一日終了だギャーってことも減るかもしれません。

チュートリアル セッション マップ



敵を倒して進むことだけが正しいわけではない
時折その階層に不相応な理不尽な強さの敵に遭遇することもあります。それはこの冥宮がクソゲーだからという理由もありますが、それは本当は正しい理由ではありません。
彼らの役割はトラップなのです。
あまりに強い敵に行く手を阻まれたときは、他に抜ける方法はないのか?と考えてみるのもまたひとつの手でしょう。
そしてやっぱり倒さなきゃダメでした、ってのはよくある話です。

識別率アップでウハウハ
アイテムなどの識別に影響を及ぼすのは WIS なので、一人ぐらいは WIS がそこそこある人を入れておくと収入アップに繋がるかも。

エレベーター使えないの?
進め方次第ではありますが、使えるようにするのは結構大変なので、使えるようになるのは割と後のほうかもしれません。



Q 動きません。

A 動かない状況をなるべく詳しくお伝えください。
まず動作に不具合が発生する PC の構成を調べて下さい。
よくわからない場合は↓のツールの出力結果を添付して下さい。
■ マイクロソフトシステムチェックツール forPC ゲーム ■
http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=ab643af1-eef7-41af-908b-1fd9647396ee&DisplayLang=ja
「保存 / 印刷」で出力される mssyschk.log を添付して下さい。

Q 動作が速すぎる。

A ディスプレイのリフレッシュレートを 60FPS に設定したり、タイマー制御モードを変更してみたりしてみて下さい。
このゲームは 60FPS での動作が正常な動作速度です(速過ぎる場合、FPS 表示が赤で表示されます)。

Q 動作が重い。

A CONFIG 及び EXTEND CONFIG の設定を変更してみて下さい。
以下の順番で推奨されます。
(1) 3D VIEWRANGE の値を減らす
(2) COLOUR MODE を 16bit にする
(3) 3D FRAMERATE の値を減らす
(2) 3D FRAMESKIP を ON にする
(3) FRAME RATE の値を減らす
(4) USOHDR EFFECT を OFF にする
(4) VIEW SPEED の値を増やす
全て変更しても重さが解消されない場合、動作環境に問題があるかスペックが不足している可能性があります。

Q 起動時にネットにアクセスします。

A ドライバなどの証明書期限切れになっている場合、マイクロソフトのサイトにアクセスすることがあります。
ドライバを更新するか、インターネットアクセスの設定を変更することで解消できる可能性があります。

トイアワセ

ゲーム本体などに関して
当アーカイブに含まれるファイルまたは内容の一部の無断使用・転載・再配布を禁止します。マニュアルの文章などは一部内容について引用することは転載という扱いになりませんが、ただ単に全文を転載するなどのわけのわからない行為はご遠慮下さい。

画像等に関して
一部もしくは全部を本来のゲームに関係ない内容のものに使用することを禁止します。画像を意図的にゲーム内容本来のものとは異なる状況に変更する改竄は禁止します。
解説やレイアウトなどの状況に応じてトリミング・リサイズ・解説用の文字などを記入することが必要な場合はこれを認めますが、縦横比率は本来のものを維持して下さい。
ステージ間デモ・エンディングの画像掲載は原則として禁止します。
但し、この制限は完成版リリースより一年が経過後は、プレイ動画では許諾不要で公開可とします。不明な場合などはお問い合わせ下さい。問題のないものは、可能な限り許可を出しています。

尚、ゲーム及び付随するドキュメントや印刷物などの画像素材を使用せずにご自分でゼロから作成された画像などに関しては二次創作ということになりますのでこの項目には関連しません。

生成されるファイルに関して
当ゲームによって生成されるファイルは環境によって動作問題が発生することもあるので配布しないで下さい。ゲームのプレイを記録した動画ファイルなどに関してはなるべく画像の取り扱いに準ずることとします。

PlatineDispositif website
http://www.platinedispositif.net/

サポートについて
不具合についての問い合わせは、問題の発生した PC 環境の情報を必ず添えてください。また、お問い合わせの前に、PC 再起動・アプリケーションの再インストールなどを行っても問題が継続して発生するか、アプリケーションや各種ドライバ等のバージョンは最新または最適なものになっているか、お問い合わせの前に確認されることをお願いいたします。
不具合サポート等などはメールで受け付けています。
info@murasame.com までご連絡下さい。



アトガキ

もう何度目の締め切りの夏なのか数えるのも面倒ですが、気が付くと今年もそんな季節になっておりました。
紫雨です。初めての方もそうでない方も、まあとりあえず麦茶でも飲んでまったりして頂けるとよいかと思います。

そういうわけで、冥宮惑星デスパライソも紆余曲折を経てようやくなんとか形になってきたので世に出せそうな気がしたので出すことにしました気のせいかもしれません気のせいだったかもしれない。まあ、出ちゃったものは仕方ないですよね（目をそらしながら）。
実はこの夏で出せなかったらもう丸ごとボツにする決意で臨んでたので、まあ出てよかったです、たぶん。
とはいえ好きなように作り散らしてみた結果、相当無茶なことになっているので死ぬかと思いました、っていうかまだ最終調整が残っているのでこれからまた死ぬ思いをすることになるんですけれども。誰だこんなめちゃくちゃなシステム作ったの死ね俺だうわー死んだ。

今回はそういうわけでとてもまともにやってると収まりそうになかったのでオープンデバッグという、同人でしかできないような手段に出てみましたが、まあテキトーに10個ぐらい報告が上がってくればいいかなーと思ってたら物凄い勢いで予定の10倍以上の報告を頂いてしまい、かなり慌てる羽目になったり。おかげさまでかなり修正できたので大変ありがたいことではありましたが。
でももーちっと手加減していただけるとありがたいなーと思ったり。
そして次にRPG作ることがあったら（ないない）、もうちょっと不具合の出にくい作りにするべきと反省。
とはいえ不具合の出にくい作りというのは結構無難な作りになってしまい、面白さが相当削がれてしまうわけで、なかなか難しいです。
デスパライソの場合は、イレギュラーな要素をふんだんに盛り込むことで愉快なゲームになるようにしてみたので、そういう方向性とはやっぱり相性が悪いわけで、困ったものです。

元々このデスパライソで採用しているシステムの一部は、僕が大昔作ってほったらかしていたTRPGのシステムが下敷きになってます。
かれこれ10年ぐらいになるんじゃないかと思います。これでようやく日の目を見ることができたわけですねHAHAHA！
そういうわけでダイスを振ったり、判定ロールというものの存在はその辺の香りが強く残っているわけです。
サイコロをいちいち振る意味とか、興味ない人には意味がないように見えると思いますが。
でもそういう意味のないものを盛り込んでいくことこそがノスタルジイでもあるわけで、ゲームを作る意味でもあります。
…本当は内部的にもっとダイスを振ってるんですが、全部表示すると意味わからん状態になるので重要なとこだけ表示しています。
表に出て来ない部分だと、ランダムテーブルがほぼ6要素を基準とした構成になっていて、決定の際にはダイスを振っていたりします。
本当にどーでもいいことですね（笑

惑星パライソとメイドさんについては、こんなに設定作らないでさらっと流すつもりだったんですが…
色々あってこってり作ってしまったので、すっかり自分の首を絞める羽目に。あああ、いつもこんな感じですね。もっと楽に作りたい。
おかげですっかり妙なクソゲーに仕上がってくれたので、よしとしましょう。

そういえば3Dダンジョンだと Wizというイメージが根強いのか、これもやはりWiz亜流と言われてたりします。
一応間違ってはいないのですが…個人的には最もWizらしきWizにしてWizにあらず、邪道Wizの極みWiz4をオマージュしているのでこれをWiz亜流といって人にすすめると、たぶん殴られますので注意しましょう。Wiz4最高！って人ならさほど問題ないと思いますが。
まああれもひでークソゲーなんですけどね（笑
そういうわけでデスパライソもひでークソゲーなのです。クソゲー万歳！

もう二度とRPG作り気もしませんが、たぶんまたきっと作るのでしょう。つける薬もありません。
それでは、よい探索ライフをお楽しみ下さい。

2009/07/25(OET)

PlatineDispositif
紫雨陽樹

THE EXPLORER'S GUIDE TO GALAXY
銀河探索者ガイド
日本語版

冥宮惑星デスパライソ付録

発行: PlatineDispositif 2009/08/15(OET)
WEBSITE: http://www.platinedispositif.net/
E-mail: info@murasame.com

印刷: ポプルス様

WONDER LEAF PLANET COMPANY

MSCD-0028